INTRODUCING MIDWAY'S NEW MINI MYTE™ VIDEO GAMES SERIES



Punktwertung:
Bis zu 6 Stellen!
Maximum 999.990!

Angreifer:
Gruppen von Angreifern von unterschiedlicher Gestalt und Wertung attackieren unablässig das Raumschiff.

Heranstürzende Angreifer:
Angreifende Invader werfen Bomben auf das Raumschiff.

Raum-Kanal:
Bedrohlich sich verengender Raum-Kanal, in dem sich das Raumschiff bewegt.

Raumschiffsteuerung:
Raumschiff wird durch Steuerknüppel gesteuert und manövriert.

Die Farben auf dem Bildschirm sind mechanisch reproduziert.



Geschwindigkeitswertung:
Zusätzliche Punkte für hohe Geschwindigkeit des vom Spieler gesteuerten Raumschiffs.

Spielzeit:
Einstellbar auf 45, 60, 75 und 90 Sekunden.

*** Bonuszeit:**
Zusätzliche Raumschiffe erhält der Spieler, wenn drei einstellbare Punktzahlen erreicht werden. Mit diesen Raumschiffen kann er nach Ablauf der Spielzeit weiterspielen, bis diese von den Angreifern zerstört werden.

Raumschiff:
Das Raumschiff muß Bomben der Angreifer ausweichen und die feindlichen Schiffe attackieren.

Beweglicher Steuerknüppel:
Durch Bewegen des Steuerknüppels wird die Geschwindigkeit und Richtung des Raumschiffes beeinflußt. Das Feuern erfolgt mit dem Feuerknopf.

MIDWAY'S NEUES SMALL SPACE ENCOUNTERS TV-GERÄT

Herausfordernde Einsätze im Weltall

Der Spieler kontrolliert die Bewegung und die Geschwindigkeit des Raumschiffes mit dem Steuerknüppel. Ständig muß Bomben und feindlichen Raumschiffen ausgewichen werden, die das Raumschiff des Spielers zerstören wollen. Gleichzeitig muß das Raumschiff in eine gute Schußposition gebracht werden, um die Angreifer abzuschießen. Treffer werden durch ein donnerndes Geräusch und das Aufblitzen von weißem und rotem Licht angezeigt. Immer neue Gruppen von Invadern mit steigender Punktwertung greifen an. Das Raumschiff wird in den Weltraum hinausgeschleudert, wenn es getroffen ist oder die Wände des Kanals berührt. Danach kehrt das Raumschiff zum Weiterspielen auf den Startpunkt zurück. Schrille Pieptöne kündigen den Angriff der feindlichen Raumschiffe an, die 250 Punkte werten. Gleichzeitig baut sich am Ende des Kanals die Superwertungs-Zielscheibe auf, deren Punktwertung von 500 nach einer Zeitverzögerung auf 100 zurückgeht und dann verschwindet. Eine hohe Geschwindigkeitspunktzahl läßt sich erzielen, wenn das Raumschiff immer im oberen Bereich des Kanals manövriert wird. Am Ende des Spieles werden die Geschwindigkeitspunktzahl und die Trefferpunktzahl zu dem Gesamtergebnis zusammengefaßt.

WERTUNGSTABELLE

1. Gruppe 6 Angreifer	2. Gruppe 10 Angreifer	3. Gruppe 12 Angreifer	4. Gruppe 14 Angreifer
20 PUNKTE	30 PUNKTE	40 PUNKTE	50 PUNKTE

Feindliche Raumschiffe
250 PUNKTE

Superwertungs-Zielscheibe
500 500
100—500 PUNKTE

* Ein Bonusraumschiff erhält der Spieler für das Überschreiten der eingestellten Bonuspunktzahlen. Mit den Bonusraumschiffen kann nach abgelaufener Spielzeit weitergespielt werden.

. . . WIEDER EIN M-MIDWAY DAUERBRENNER

